INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Animirani film v osnovni šoli je super

Animated Film in Primary School is Great

Marko Šebrek
OŠ Kungota, Slovenija
foto.marko.foto@gmail.com

Povzetek

Animacija oziroma animirani film je od šolskega leta 2011/2012 v rednih učnih načrtih končno našla prostor v tretji triadi predmeta likovna vzgoja ter pri izbirnem predmetu likovno snovanje. Gre torej za disciplino, ki je sodobna v tem smislu, da je interdisciplinarna, povezuje različna področja in omogoča celostno razumevanje in dojemanje sveta. V projektu smo z učenci izdelali svoj animirani film v tehniki 3D stop-motion animacije. Spoznali smo pot od ideje do izdelka: izbiranje ideje za zanimivo zgodbo, zapis scenarija zgodbe, izdelovanje scene in animiranih likov, priprava in uporaba IKT naprav, pripomočkov ter programske opreme, snemanje animacije - video, snemanje zvoka - avdio, izdelava končnega izdelka - montaža. Končni izdelek je zahteval uporabo različnega orodja, pripomočkov, IKT naprav in materialov.

Ključne besede: animirani film, stop-motion animacija, IKT, multimedija, medpredmet-ne povezave, ustvarjalnost

Abstract

Since 2011/2012 animation and the animated film is in the primary school part of the regular curriculum in subject »Likovna vzgoja« (visual art education). We teach it also in the selected school subject »Likovno snovanje« (art planning). It is therefore a discipline which is modern in the sense that it is interdisciplinary, linking the areas and provides a comprehensive understanding and perception of the world. During this project the pupils created their animated film in the technique of 3D stop-motion animation. They got to know the way from idea to product: selecting ideas for an interesting story, the record of the screenplay, making the scene and animated characters, preparing/using ICT devices, accessories and software, recording of the animation - video recording, audio recording and making the final product - editing. The final product required the use of various tools, devices, ICT equipment and materials.

Keywords: Animated Film, Stop-Motion Animation, ICT, Multimedia, Cross Curricular Links, Creativity

1 Uvod

Danes dostopnost opreme in orodij omogoča, da se lahko prav vsak spozna z osnovnimi prijemi snemanja in na ta način ustvarja svoje filme. Očitno je, da se vedno več učiteljev navdušuje nad IKT tehnologijo ter uporabnostjo in izpovednostjo avdio-vizualnih medijev, zato jih poskuša vključiti v učni proces (Repše, 2012b).

Animacija je tisto področje, ki pokriva in povezuje vsa likovna področja, opredeljena v učnem načrtu (UN) za likovno vzgojo (likovna vzgoja 7, 8 in 9 ter likovno snovanje 3) v osnovni šoli. Prav tako ima širok razpon medpredmetnega povezovanja (»Učni načrt za likovno vzgojo«, 2011).

Predvsem stop-motion animacija nagovarja k skupinskemu delu, pri katerem morajo udeleženci sodelovati, da ustvarijo like, scenografijo in da sestavijo zgodbo, s katero bodo vsi v skupini zadovoljni (Repše, 2012a).

V projektu smo se osredotočili na izdelavo animiranega filma v tehniki stop-motion animacije, kjer smo uporabili različni likovni material in IKT pripomočke. Material je lahko dostopen in blizu vsem učencem, pot do končnega izdelka pa predstavlja za učence veliko stopnjo motivacije, ki izvira iz želje po dosegi cilja.

Pri stop-motion animaciji otroci animirajo like neposredno, zato je motorična angažiranosti otrok pri delu zelo pomembna. Premikanje animiranega lika iz faze v fazo je zelo precizno, zahteva natančno in dolgotrajno finomotoriko rok. Napore, ki pri tem nastajajo, otroci kompenzirajo z visoko stopnjo motiviranosti. Zame kot učitelja likovne vzgoje je čudovito spoznanje, da je ta dejavnost vedno zelo ustvarjalna, saj se otroci radi likovno izražajo.

Ob delu učenci pridobivajo izkušnje, znanje, spretnosti in sposobnosti, oblikujejo se osebnostne lastnosti - torej se vsestransko in celostno razvijajo. Tak celovit proces pa omogoča uresničevanje medpredmetnih povezav.

Namen izdelovanja animiranega filma je spoznati projektno učno delo, usvojiti tehnike in lastnosti animiranega filma, prikazati neomejene možnosti animacije, uporabiti različne materiale, orodja in spoznati delo z IKT napravami.

Pri tej obliki dela se medpredmetne povezave uresničujejo v večji meri kot pri ostalih učnih metodah in klasičnem pouku (Bezjak, 2003).

2 Projekt animirani film

Medijske vzgoje je v vzgojno-izobraževalnih institucijah občutno premalo, glede na to, v kolikšni meri nas vsakodnevni produkti avdio-vizualnih medijev obkrožajo (filmi, animirani filmi, televizijski oglasi, animirani spletni teksti, mobilna animacija, spletni bannerji, animirani smeški, animirani avatarji, video igre). Mladi šele skozi izkustveno učenje in delo z medijskimi orodji spoznajo manipulativne in ustvarjalne možnosti medija (Rupnik, 2008).

Animacija je skupek različnih področij, znanj in vsebin. Gre za medij, ki je v procesu nastajanja močno povezan z znanjem likovne in filmske teorije, slikarstva, kiparstva, oblikovanja prostora, režije. Pri prenosu v digitalno obliko pride do dematerializacije, ki je s tehničnega vidika tesno povezana z uporabo novih medijev v sodobni likovni oziroma avdio-vizualni umetnosti. Z vsebinskega vidika pa se dotika socioloških in psiholoških problematik množičnih medijev in posredno množične kulture (Repše, 2012a).

Animirani film kot umetniška zvrst omogoča avtorju upodobitev še tako neverjetnih misli, nemogočih ali sanjskih dogodkov, humorističnih trenutkov, ki jih v drugih oblikah ne bi mogli doseči v taki meri. Gre za skupek vsebinskih, vizualnih in zvokovnih izraznih oblik, torej zajema tri ustvarjalna področja, izraža pa avtorjev pogled na svet (Rupnik, 2008).
Poznamo tri tehnike animacije: risana animacija, stop-motion animacija in računalniška animacija. Za vse tri velja enako zaporedje posameznih faz nastajanja, tehnike pa se razlikujejo glede na specifiko uporabljenega materiala.

2.1 Predstavitev projekta

Stop-motion animacija je postopek snemanja s fotoaparatom (kamero, spletno kamero, mobilnim telefonom…). Zajema animacijo peska in drugih naravnih materialov, gline, plastelina, lutk, kolaža, objektov, fotografij ter piksilacijo. 3D stop-motion animacija se za razliko od drugih kaže kot prostorska animacija. Uporabimo lahko različne že izdelane ali avtorsko ustvarjene animirane like, ki jih s premikanjem animiramo.
V projektu smo z učenci izdelali svoj animirani film v tehniki stop-motion animacije. Spoznali smo pot od ideje do izdelka: izbiranje ideje za zanimivo zgodbo, zapis scenarija zgodbe, snemalne knjige, izdelovanje scene in animiranih likov, priprava in uporaba naprav, pripomočkov ter programske opreme, nato snemanje animacije – video, snemanje zvoka – avdio, izdelava končnega izdelka – montaža. Končni izdelek je zahteval uporabo različnih likovnih in tehniških materialov (barvni papir, krep papir, žica, plastelin, špile, flomastri, tempera barve, lepilni trak; vezana plošča, lesene deščice, lepilo za les...), orodij (programi: Monkeyjam, Snemalnik zvokov, Movie maker), pripomočkov (stojalo za kamero) in IKT naprav (spletna kamera, digitalni mikrofon, prenosni računalnik).
Za delo v razredu potrebujemo vsaj dve spletni kameri (ali dva fotoaparata), dva računalnika (priporočam prenosnike) ter brezplačne programe: Monkeyjam, Snemalnik zvokov (Windows) in Movie maker (Windows). Monkeyjam se je izkazal kot enostaven in zanesljiv program za zajem fotografij. Priporočam tudi program Stop Motion 4, ki pa je plačljiv. Kot nadgradnjo je za lažje kontroliranje svetlobe pri snemanju smiselno dokupiti vsaj dve do štiri namizne svetilke.

Makro načrt projekta
Skupaj z učenci smo pripravil makro načrt, ki je osnutek projekta. Makro načrt animiranega filma je običajno na vidnem mestu. Vanj smo napisali, kaj vemo o animiranem filmu (izdelek je unikaten, ustvarjalen, uporaben), kaj želimo izvedeti (kako uporabiti znane materiale za animirani film, spoznati postopke pri delu, spoznati orodja, pripomočke in IKT opremo), kaj bomo naredili (spoznali bomo tehnike animiranega filma, bolj podrobno stop-motion animacijo (lutke), pripravili bomo material, pripomočke, orodja in IKT opremo, izdelali bomo animirani film).

Mikro načrt projekta
Mikro načrt je po korakih razdelan postopek od ideje do končnega izdelka. Predvsem pomaga razumeti potek dogodkov, ki si sledijo, in odgovarja na vprašanja: kaj, kako, kje, kdaj, kdo, s čim in zakaj. Več v Tabeli 1.

	1. delna naloga	2. delna naloga	3. delna naloga
	OPREDELITEV PROBLEMA, ISKANJE IDEJ, ZAPIS SCENARIJA	IZDELAVA SCENE IN LIKOV ZA SNEMANJE, PRIPRAVA NAPRAV	SNEMANJE ANIMACIJE, PREDVAJANJE ANIMACIJE
KAJ?	– predstavitev projekta – pregled tehnik animiranega filma – iskanje idej – izdelava snemalne knjige/scenarija – delitev dela	– na PP projekciji pregledamo zaporedje postopkov – priprava delovnega prostora – izbira materiala in orodja – izdelovanje scene in animiranih likov	– preverjanje računalnika in kamere (fotoaparat, spletna kamera) ter osvetljave – snemanje stop-motion animacije – snemanje zvoka – montaža slike in zvoka – predvajanje animacije
KAKO?	– PP predstavitev – pogovor – pomoč učitelja (mentorja/ev) – različne metode iskanja idej (npr. nevihta možganov)	– lastno delo – kreativnost – uporaba materialov, orodij, naprav, programov – navodila učitelja (mentor) – demonstracija postopka	– lastno delo – kreativnost – uporaba računalniških orodij, avdio-vizualnih naprav in osvetljave – predstavitev vsem udeleženim in ostalim
KJE?	– učilnica LVZ	– učilnica LVZ	– učilnica LVZ
KDAJ?	– marec 2013	– april 2013	– april 2013
KDO?	– učenci, učitelj	– učenci, učitelj (mentor)	– učenci, učitelj (mentor)
S ČIM?	– uporaba video materiala – PP projekcija – pozornost in aktivno delo – različni pripomočki in orodja	– različna orodja, pripomočki, materiali (barvni papir, krep papir, žica, plastelin, špile, flomastri, tempera barve, lepilni trak, vezana plošča, lesene deščice, lepilo za les, lepilne blazinice, lepilni trak, lepilo v stiku, namizne luči, stojalo, spletna kamera ali foto-aparat, prog. Monkeyjam, PC)	– različna orodja, pripomočki, materiali, IKT naprave (lepilne blazinice, lepilni trak, lepilo, namizne luči, spletna kamera ali fotoaparat, stojalo, mikrofon, program Monkey-jam, Snemalnik zvokov, Movie maker, računalnik - PC) – stop-motion animacija

ZAKAJ?	– spodbujati ustvarjalnost, inovativnost, empatijo, kritično mišljenje – učenje sodelovanja in komunikacije – spoznati tehnike animiranega filma – spoznavati filmski jezik	– seznaniti se z različnimi orodji, materiali, pripomočki, IKT napravami – spoznati nastanek in bistvo animiranega filma – spoznati postopek dela – razvijati psihomotorične sposobnosti – spoznavati filmski jezik – usvojiti osnovna znanja pri izdelavi scene in scenarija, snemanja, računalniške montaže in uporabe zvoka	– izdelati lasten animirani film, (spoznavanje možnosti animiranega filma) – spoznavati filmski jezik – pokazati ostalim, kaj so se naučili/izdelali tekom projekta – usvojiti osnovna znanja pri snemanju, računalniški montaži in uporabi zvoka – razmišljanje o možnih izboljšavah – ocena kvalitete (vrednotenje)

Tabela 1: Primer mikro načrta za izvedbo projekta (animirani film)

2.2 Izvedba projekta

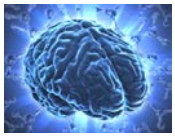
Čeprav projektno učno delo ponavadi izvajamo ob tehniških dnevih, ne smemo zanemariti možnosti, ki nam jih ponujajo eno ali večdnevne delavnice bodisi v okviru šole ali izven nje, saj se lahko takrat želene problematike še bolj poglobljeno lotimo. Običajno izvajamo projektno delo ob tehniških dnevih, kar zahteva učiteljevo temeljito pripravo. Po novem UN za likovno vzgojo ima učitelj popolno avtonomijo integriranja animiranega filma v redni pouk. Zaradi narave dela je priporočljivo, da se le-ta izvaja pri t. i. blok urah ali pri izbirnem predmetu likovno snovanje, kjer je običajno manjše število otrok.

Najbolj eleganten način izvedbe je torej eno ali večdnevna delavnica. Kot mentor sem sodeloval na različnih eno ali večdnevnih delavnicah animiranega filma. V šolskem letu 2012/2013 smo združili moči in se z učenci izbirnega predmeta Likovno snovanje 1, 2 in 3, lotil projekta izdelave animiranega filma namenjenega materam učencev podružnične šole. S tremi ločenimi skupinami učencev (LS 1,2 in 3), starih med 12 in 14 let, smo skupaj potrebovali 40 šolskih ur dela.

Delo je potekalo v obliki projektnega učnega dela, kjer so učenci ves čas aktivni. Glavni nosilci aktivnosti v vseh etapah so učenci sami, učitelj (mentor) pa je le pobudnik in svetovalec. Kako si posamezni koraki sledijo, je možno videti v Tabeli 2.

Učitelj učencem najprej izpostavi problematiko. Učenci skupaj z učiteljem oblikujejo in izrazijo idejo. Pripravijo načrt (scenarij/snemalna knjiga) za uresničitev ideje, potreben material in pripomočke. Nato se oblikujejo skupine, podajo se navodila. Učenci se v skupinah pogovorijo o poteku dela in sestavijo načrt dela. Pri delu, ki poteka po točno določenih fazah, je potrebno upoštevati varnostne ukrepe. Med snemanjem v tehniki stop-motion učenci zajemajo sliko za sliko. Lahko se snema v enem kosu, lahko pa po etapah (kadrih) in se šele na koncu pri montaži vsi deli sestavijo v celoto. Nekoga iz skupine učenci zadolžijo za delo na računalniku (snemalec/režiser), ostali so animatorji, ki premikajo glavne junake in ostalo (oblaki, dež, ptice ipd.). Potrebno je paziti, da animatorji med zajemom slike ne puščajo

svojih rok pred objektivom in da ne premaknejo kamere na stativu, saj se sicer ne dobi resničnega občutka gibanja.
Po opravljeni nalogi sledi poročanje vodij skupin. Izdelek je smiselno ovrednotiti z izrazi uspešno, zelo uspešno ali inovativno. Možnost negativne ocene je izključena že zaradi same metode dela (Repše, 2008).
Svoj animirani film »Šnuki« so učenci ob koncu projekta z veseljem predvajali staršem in ostalim. Ves čas so bili zelo motivirani, aktivni, navdušeni, kreativni in ustvarjalni. Končni izdelek je zahteval uporabo različnega materiala, orodij, pripomočkov in IKT naprav. Animirani film si je možno ogledati tudi na portalu YouTube (http://youtu.be/8jdchzJoR68).

1. korak	2. korak
Po iskanju idej se zapiše scenarij s kadri. 	Izbira materiala in pripomočkov.
3. korak	**4. korak**
Izdelovanje scen.	Izdelovanje animiranih likov.

5. korak	6. korak
Priprava avdio-vizualnih naprav. 	Snemanje animiranega filma (slika za sliko).
7. korak	**8. korak**
Montaža slike in zvoka. 	Predstavitev.
Končni izdelek	
Animirani film (»Šnuki«) 	

Vir: ves foto material je osebni arhiv Marka Šebreka. Za ogled animacije sledi povezavi: http://youtu.be/8jdchzJoR68.

Tabela 2: Slikovni prikaz nastanka animiranega filma po korakih

3 Analiza in razprava

Ustvarjanje animiranega filma v osnovni šoli se je izkazalo za izjemno zanimivo in uporabno. Današnji učenci si ne želijo več suhoparnega frontalnega pouka in animacija to vsekakor ni. Učitelj se mora zavedati, da je nastajanje animiranega filma dolgotrajen proces, zato mora tehniko in vsebino prilagoditi starosti in času, ki ga imajo učenci na razpolago.

Zelo je pomembno, da že mlajše učence izpostavimo situacijam, v katerih se srečajo s tehničnimi procesi in situacijami. V njih na ta način vzpodbujamo interes za samostojno odkrivanje, spoznavanje in ustvarjalnost. Krepijo si samozavest in samospoštovanje, kar je zelo pomembno za njihov nadaljnji osebnostni razvoj (Borčić, 2008).

Za prvo triado je dobra praksa izdelovanje enostavnih optičnih igrač (taumatrop, folioskop, flip book), kjer ne potrebujemo nobene avdio-vizualne opreme, otroci pa skozi igrače spoznavajo bistvo animacije.

Druga triada se že lahko poslužuje kolažne stop-motion animacije (2D), ki zahteva delo v dvojici ali skupini. Ni se potrebno ubadati s problemom težnosti likov in scen, saj so oboji lahko trdno na tleh, kamera pa je nad njimi. To so predvsem kratke do dvajset sekundne vsebinsko zelo iskrene animacije.

Učenci tretje triade zgodbo običajno izdelajo bolj zapleteno in hkrati daljšo – vse tja do ene minute. To so razne ljubezenske, komične in fantazijske tematike. Predvsem se poslužujejo tehnike stop-motion animacije, kjer premikajo predmete in objekte iz plastelina (3D).

Če želimo videu dodati tudi zvok, je usklajeno timsko delo izjemnega pomena. Tehnika risane animacije se je izkazala primerna za redke individualiste, ki nikakor ne znajo ali želijo delovati v skupini. Za izbirni predmet likovno snovanje večinoma uporabljamo kombinacijo stop-motion in/ali risane animacije na zahtevnejšem nivoju. Dodajamo glasbo, zvoke in šume, ki dajejo animiranemu filmu novo dimenzijo oziroma dodano vrednost. V kolikor je to mogoče, naj poskusijo montažo izvesti učenci sami. Trenutno raziskujem zmožnosti računalniške animacije z brezplačnim programom Muvizu.

Zaradi svojih značilnosti animirani film in projektno učno delo presegata klasični pouk, k čemur teži sodobna šola. Skozi projektno delo stremimo k nenehni samostojnosti in aktivnosti učenca, ki skozi ves proces pridobiva izkušnje, spretnosti in znanja z različnih področij.

Literatura

Bezjak, J. (2003). Idejni projekti ob tehniških dnevih. Ljubljana: Somaru.

Borčić, M. (2008). Animirani film – šola samostojnega učenja. V H. Repše (ur.), Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon (str. 11-17). Ljubljana: Javni zavod Kinodvor.

Repše, H. (2008). Animirani film/animacija pri pouku likovne vzgoje. V H. Repše (ur.), Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon (str. 41-49). Ljubljana: Javni zavod Kinodvor.

Repše, H. (2012a). Kaj je animacija. V H. Repše, M. Peštaj (ur.), Animirani film v izobraževanju: vključevanje animiranega filma v vzgojno-izobraževalne sisteme (str. 17-18). Maribor: Društvo za razvoj filmske kulture.

Repše, H. (2012b). Otroci in mladi kot avtorji animiranih filmov. V H. Repše, M. Peštaj (ur.), Animirani film v izobraževanju: vključevanje animiranega filma v vzgojno-izobraževalne sisteme (str. 8). Maribor: Društvo za razvoj filmske kulture.

Rupnik, D. (2008). Razmah animacije. V H. Repše (ur.), Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon (str. 19-21). Ljubljana: Javni zavod Kinodvor.

Učni načrt za likovno vzgojo, program osnovnošolskega izobraževanja (2011). Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.